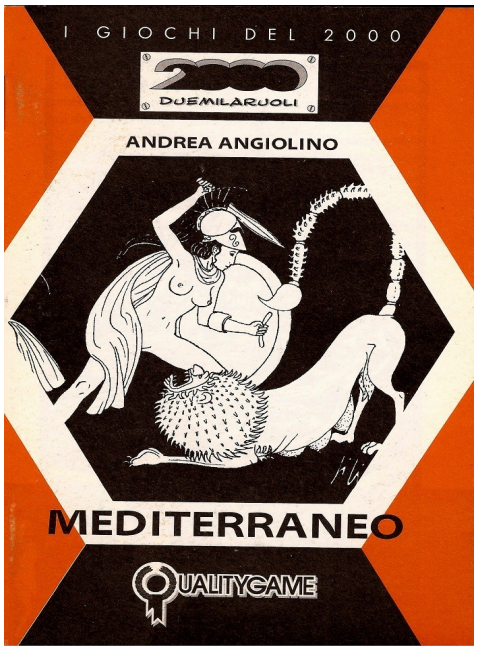
1. Mediterraneo



Titolo originale: Mediterraneo

Pubblicazione: 1995

Serie: Duemilaruoli

Autore/i: Andrea Angiolino

Illustratore/i: Gianluca Meluzzi

Traduttore/i:

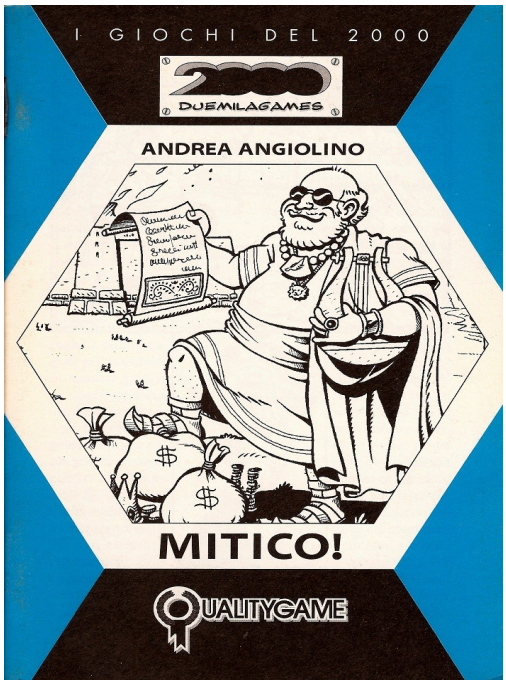
Genere: Classico/Mitologia

Protagonista/i: Eroi dell'antichità classica

Un affascinante gioco di ruolo basato sulla mitologia greca e su un regolamento semplice e veloce. Il volume contiene il regolamento di gioco, un esempio di Scheda del Personaggio, un bestiario delle creature più note della mitologia greca e un'avventura introduttiva: *L'Isola delle Amazzoni*.

Note: La prima edizione di “Mediterraneo” è apparsa come supplemento a *E Giochi* n. 5, Gennaio/Febbraio 1992.

2. Mitico!



Titolo originale: Mitico!

Pubblicazione: 1995

Serie: Duemilagames

Autore/i: Andrea Angiolino

Illustratore/i: Andrea Angiolino, Luigi Castellani, Gianluca Meluzzi, Walter Venturi

Traduttore/i:

Genere: Classico/Mitologia

Protagonista/i: Vari, a seconda del racconto

Una raccolta di tre brevi racconti-gioco, tutti caratterizzati da una tematica a sfondo mitologico. Rivivi le gesta degli antichi eroi greci senza rinunciare all'ironia di fondo che contraddistingue tutta la collana!

Note: Il volume contiene 3 differenti racconti: *L'Isola di Anastrofe, Il Labirinto di Creta* e *L'Oripetea*. *L'Isola di Anastrofe* è stato pubblicato per la prima volta su *Kaos* n.9, Maggio 1993. *Il Labirinto di Creta* è apparso per la prima volta su *E Giochi* n. 6, Marzo/Aprile 1992 ed è stata anche pubblicata su *LGL Magazine* edizione Lucca 2009. *L'Oripetea* è stato pubblicato per la prima volta su *Kaos* n. 16, Maggio 1994.

3. Röle

Titolo originale: Röle

Pubblicazione: 1995

Serie: Duemilaruoli

Autore/i: Cosimo Lorenzo Pancini

Illustratore/i: Cosimo Lorenzo Pancini, Adriano de Vincentiis

Traduttore/i:

Genere: Fantascienza

Protagonista/i: Avventurieri di un mondo fantascientifico

Un gioco di ruolo schematico e completo per avventure fantascientifiche. Il volumetto comprende il regolamento, una Scheda del Personaggio, dei suggerimenti per il Röle Master e un'avventura introduttiva: *The great gig in the sky*.

Note: La prima apparizione di Röle è sul numero 9-10 della fanzine *Spellbook*, mentre diverso altro materiale presente in questo volume ha una provenienza eterogenea e autori vari, amici dell'ideatore del gioco.

4. Gli Ultimi Templari

Titolo originale: Gli Ultimi Templari

Pubblicazione: 1995

Serie: Duemilaruoli

Autore/i: Maurizio Mancini e Mauro Teragnoli

Illustratore/i: Luigi Castellani

Traduttore/i:

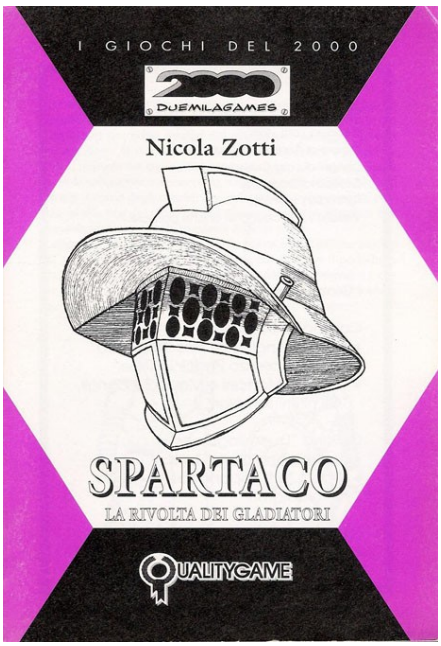
Genere: Storico/Medievale

Protagonista/i: 6-8 Templari coordinati o meno da un arbitro

Il libretto costituisce un modulo per un gioco di ruolo dal vivo (o meglio un Gioco di Comitato) in cui i partecipanti devono interpretare dei personaggi Templari e interagire tra loro per portare avanti i propri obiettivi, durante il “Consiglio Supremo di Urbino” del 1516.

Note: Il volumetto è costituito dalle schede dei personaggi, dai retroscena e dalle istruzioni per giocare e non c'è un vero e proprio “regolamento”. Vi sono inoltre enigmi da risolvere e diversi epiloghi possibili.

5. Spartaco – La Rivolta dei Gladiatori



Titolo originale: Spartaco – La Rivolta dei Gladiatori

Pubblicazione: 1995

Serie: Duemilagames

Autore/i: Nicola Zotti

Illustratore/i: Dario Calì

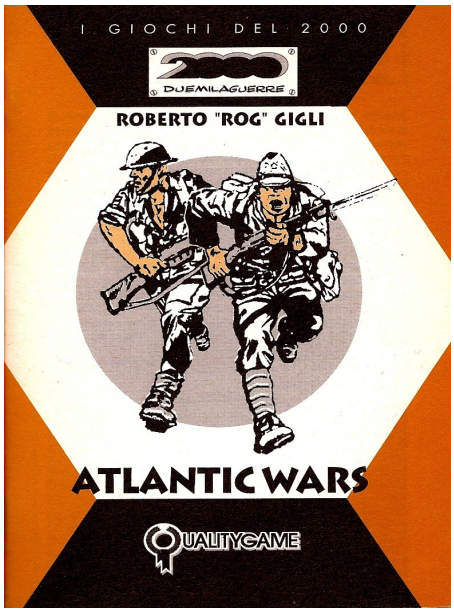
Traduttore/i:

Genere: Fantastico

Protagonista/i: Uno schiavo in rivolta

Seguito ideale di *Mitico!* Dalle pendici del monte Olimpo ci troviamo proiettati in piena epoca romana, pronti a guidare i nostri compagni oppressi contro le truppe imperiali, per tentare di riconquistare la libertà. Racconto storicamente molto puntuale e documentato, adatto agli appassionati di precise ricostruzioni storiche.

6. Atlantic Wars



Titolo originale: Atlantic Wars

Pubblicazione: 1995

Serie: Duemilaguerre

Autore/i: Roberto Gigli

Illustratore/i: Vari

Traduttore/i:

Genere: Guerra

Protagonista/i: Soldatini della *Atlantic*

Il libretto è un emozionato omaggio ai modellini di guerra di tutte le epoche della *Atlantic SpA*, di cui l'autore è collezionista ed esperto. Si tratta di un regolamento di wargame per far “combattere” tra loro i vari “soldatini”, “carrarmatini” e “aereoplanini” di tutte le epoche, compreso Goldrake e l'astronave Arcadia di Capitan Halrock.

7. Sogno di una notte di mezza estate

Titolo originale: Sogno di una notte di mezza estate

Pubblicazione: 1996

Serie: Duemilavventure

Autore/i: Luca Giuliano

Illustratore/i: Luigi Castellani

Traduttore/i:

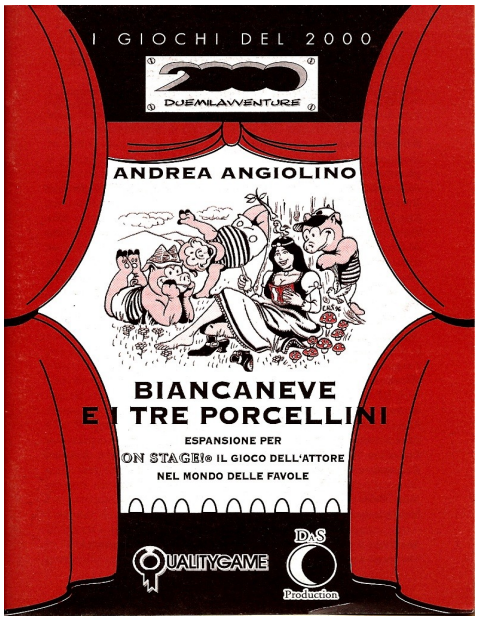
Genere: Fantastico

Protagonista/i: I personaggi della omonima commedia di W. Shakespeare

Si tratta dell'adattamento della commedia shakespeariana per il gioco di ruolo “teatrale” *On Stage* di Luca Giuliano, prodotto da un'altra casa editrice. I giocatori interpretano alcuni personaggi della vicenda, improvvisando sui propri canovacci.

Note: *On Stage* è pubblicato dalla *DaS Production*.

8. Biancaneve e i tre porcellini



Titolo originale: Biancaneve e i tre porcellini

Pubblicazione: 1996

Serie: Duemilavventure

Autore/i: Andrea Angiolino

Illustratore/i: Dario Calì

Traduttore/i:

Genere: Fiabesco

Protagonista/i: I personaggi delle più celebri fiabe

Si tratta di un *pastiche* fiabesco per il gioco di ruolo “teatrale” *On Stage* di Luca Giuliano, prodotto da un'altra casa editrice. I giocatori interpretano ironicamente alcuni personaggi delle fiabe, improvvisando sui propri canovacci.

Note: *On Stage* è pubblicato dalla *DaS Production*.

9. Fagioli, dollari e polvere da sparo

Titolo originale: Fagioli, dollari e polvere da sparo

Pubblicazione: 1996

Serie: Duemilavventure

Autore/i: Massimiliano e Maurizio Roveri

Illustratore/i: Luigi Castellani

Traduttore/i:

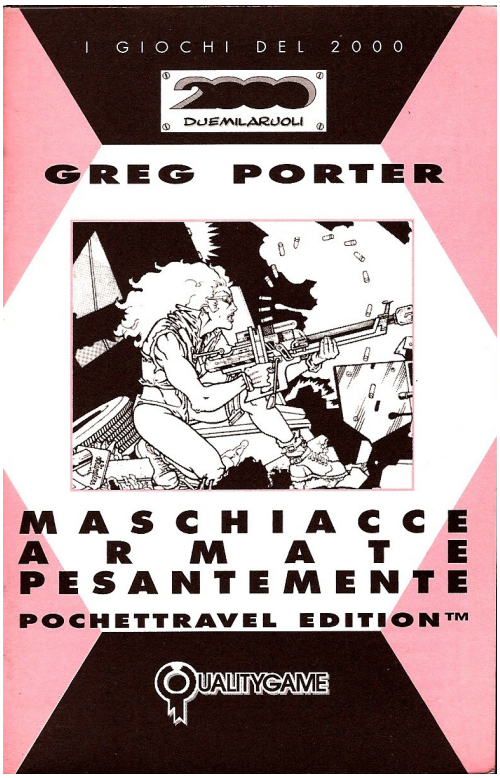
Genere: Spaghetti-Western

Protagonista/i: I personaggi tipici dei film western “all'italiana”

Si tratta dell'adattamento del genere spaghetti-western per il gioco di ruolo “teatrale” *On Stage* di Luca Giuliano, prodotto da un'altra casa editrice. I giocatori interpretano alcuni personaggi del genere, improvvisando sui propri canovacci.

Note: *On Stage* è pubblicato dalla *DaS Production*.

10. Maschiacce Armate Pesantemente (Pocchettravel Edition)



Titolo originale: Macho Women with Guns

Pubblicazione: 1996

Serie: Duemilaruoli

Autore/i: Greg Porter

Illustratore/i: Palumbo&Gallo

Traduttore/i: Marcello Missiroli

Genere: Ironico/Fantastico/Surreale

Protagonista/i: Maschiacce armate pesantemente, suore centaure rinnegate o pupe con ali di pipistrello dall'inferno

Dopo una qualsiasi fine del mondo, pupe bollenti e vestite discintamente si levano dalle macerie della civiltà per sconfiggere le forze del male: porci sciovinisti, parlamentari, alieni e mostri lovecraftiani.

Note: La prima edizione è della *Blacksburg Tactical Research Center* del 1988 e vi sono anche edizioni del 1989, 1994 e del 2003 (*Mongoose Publishing* con d20 system). In Italia i primi tre supplementi originali vennero pubblicati rispettivamente sui numeri 7, 8 e 9 della rivista *Kaos* e la presente versione attiene al primo di questi elementi.

11. Groucho Marx contro Frankenstein, La Mummia e il Vampiro

Titolo originale: Groucho Marx contro Frankenstein, La Mummia e il Vampiro

Pubblicazione: 1996

Serie: Duemilaruoli

Autore/i:: Beniamonio Sidoti

Illustratore/i: Vari

Traduttore/i:

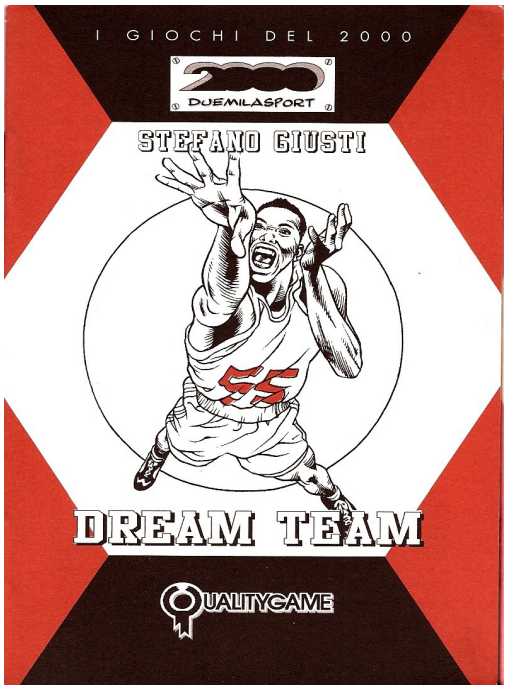
Genere: Fantastico/Horror

Protagonista/i: Un ragazzo alle prese con situazioni "orrorifiche"

Brivido, terrore, avventura in due piani e un seminterrato di puro divertimento! Azione! Orrore! Colpi di scena! Sangue! Salsa di pomodoro! Punti esclamativi! Un'avventura pensata e realizzata da Ben Sidoti (titolo di Lina Wermiuller) disegnata appositamente per sfruttare al massimo ogni momento della giornata, ideata per essere giocata nei momenti di rilassamento mentale, fatta per essere provata al gabinetto. Se non sei già al gabinetto, non leggere oltre: potresti rovinarti tutto il divertimento; piuttosto precipitati, corri ad aprire la porta del tuo bagno, sistemati sulla tazza. Fatto? Occhei, puoi continuare a leggere...

Note: Fa parte della sotto-collana Duemilaruoli, nonostante sia a tutti gli effetti un librogame e dovrebbe quindi stare tra i Duemilagames

12. Dream Team



Titolo originale: Dream Team

Pubblicazione: 1996

Serie: Duemilasport

Autore/i: Stefano Giusti

Illustratore/i: Sergio d'Innocenzo

Traduttore/i:

Genere: Sportivo

Protagonista/i: Le Dream Team di giocatori di basket create dagli appassionati di questo sport

Si tratta di una sorta di regolamento da “Fantacalcio” dedicato al basket del campionato italiano A1, con regole che permettono di utilizzare i punti realmente effettuati dai giocatori veri durante le partite e sui loro rendimenti.

13. La regola del gioco

Titolo originale: La regola del gioco

Pubblicazione: 1996

Serie: Duemilaruoli

Autore/i: Piermaria Marazziti e Marco Perez

Illustratore/i: Marco Fantechi

Traduttore/i:

Genere: Cinematografico

Protagonista/i: i Protagonisti di un “film” da creare nel corso del gioco

Si tratta di un gioco di ruolo in senso ampio, in cui i giocatori si calano in personaggi cinematografici e interpretano le scene di un film da loro creato lì per lì.
Come molti giochi di ruolo “new wave” scoperti in Italia successivamente, prevede l'uso di conflitti verbali tra giocatori, aggettivi e termini tecnici, invece di punteggi e tiri di dado. Per molti versi, come *On Stage,* è dunque un gioco antesignano di molti sistemi “indie” sviluppati in seguito.

14. Facchetti celo, Gubertoni manca!

Titolo originale: Facchetti celo, Gubertoni manca!

Serie: Duemilagames

Autore/i: Domenico di Giorgio

Illustratore/i: Daniele Barletta

Traduttore/i:

Genere: Fantastico

Protagonista/i: Un ragazzino in cerca dei doppioni necessari per completare l'album dei calciatori

Sotto una sola copertina, trovate qui due opere fondamentali. *Giubertoni manca!* È un libro gioco storico: siete un bambino del 1973 e dovete completare l'Album delle figurine dei calciatori entro il tramonto.
Giocattoli, gelati, gadget e trasmissioni TV dell'epoca sono ricostruiti con cura. *Facchetti celo* è invece una raccolta di regolamenti di giochi da fare con i doppioni delle figurine o con tutte quelle "carte collezionabili" di cui non sapete più che fare e che tenete ad ammuffire in cantina o in soffitta.

15. Kalevala

Titolo originale: Kalevala

Pubblicazione: 1996

Serie: Duemilaruoli

Autore/i: Luigi Castellani

Illustratore/i:

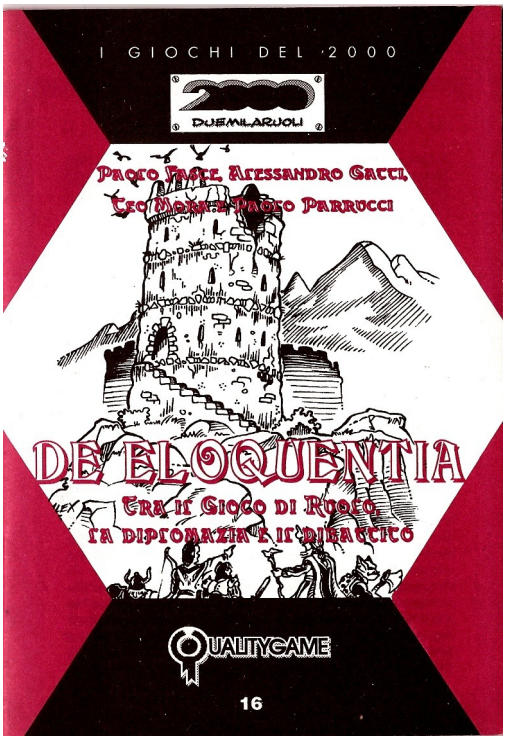
Traduttore/i:

Genere: Fantastico/Mitologico

Protagonista/i: Gli eroi del mondo del Kalevala

Si tratta di un gioco di ruolo basato sulle leggende, i miti e la letteratura fantastica finnica: quella dell'omonima opera e del mondo che vi è rappresentato. È un gioco che parla di lande ghiacciate, spiriti, magia animistica e canti runici, con un regolamento semplice e immediato, basato essenzialmente sull'uso di d6 e d20.

16. De Eloquentia



Titolo originale: De Eloquentia

Pubblicazione: 1996

Serie: Duemilaruoli

Autore/i: Paolo Fasce, Alessandro Gatti, Teo Mora, Paolo Parrucci

Illustratore/i: Alessandro Pierangelini e Alessandro Gatti

Traduttore/i:

Genere: Fantasy

Protagonista/i: Avventurieri tipici del gdr fantasy

Nonostante la volontà di ricreare un gioco di ruolo nuovo e intelligente, basato sull'elemento narrativo, *De Eloquentia* appare come un regolamento abbastanza ordinario, con caratteristiche, abilità, poteri e così via. Nel volumetto è compresa anche una semplice avventura.

17. Posto di combattimento

Titolo originale: Posto di combattimento

Pubblicazione: 1996

Serie: Duemilaguerre

Autore/i: Alberto Santoni

Illustratore/i: Dario Calì

Traduttore/i:

Genere: Wargame

Protagonista/i: Comandanti di armate navali della seconda Guerra Mondiale.

Si tratta di un wargame risalente al 1979, curatissimo nel dettaglio e destinato al pubblico degli appassionati italiani del genere.
Molto curato e destinato agli esperti, permette di schierare armate navali e aeronavali e ricreare o simulare battaglie storiche reali o teoricamente possibili.

Note: Questo gioco è apparso originariamente sulla rivista *Storia e modellismo* nel 1979 e 1980. La versione della *Quality Game* è sintetizzata ma non taglia alcuna parte del regolamento, aggiungendo anzi modifiche e correzioni successive.

18. 1950: Allarme UFO!

Titolo originale: 1950: Allarme UFO!

Pubblicazione: 1996

Serie: Duemilaruoli

Autore/i: Antonello Lotronto

Illustratore/i: Marina Nunzi

Traduttore/i:

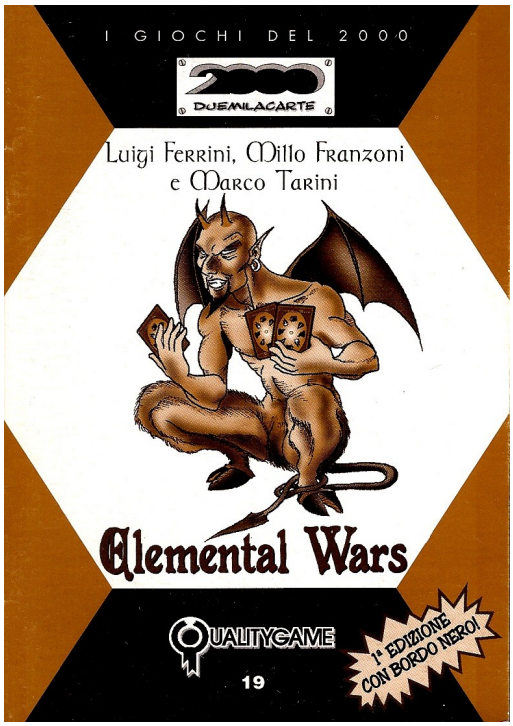
Genere: Fantascienza

Protagonista/i: Agenti e scienziati americani che fronteggiano emergenze fantascientifiche.

Si tratta di un gioco di ruolo di retro-fantascienza ambientato nel 1950, dove i giocatori impersonano i membri di una task-force specializzata di agenti americani che devono fronteggiare minacce aliene, catastrofi biologiche ed eventi tipici della fantascienza dell'epoca. Viene presentato il regolamento generale, un bestiario fatto di Trifidi, Tarantole Giganti, Baccelli ed Ultracorpi, consigli per il Narratore e un'avventura introduttiva.

Note: L'autore ha firmato anche *Holmes&Co.* della *EL.*

19. Elemental Wars



Titolo originale: Elemental Wars

Pubblicazione: 1996

Serie: Duemilacarte

Autore/i: Luigi Ferrini, Millo Franzoni, Marco Tarini

Illustratore/i: Luigi Castellani

Traduttore/i:

Genere: Fantasy

Protagonista/i: Maghi evocatori, campioni dei Duchi di Calibros

Si tratta di un gioco di carte non collezionabili ispirato ai principi di *Magic*, che viene espressamente citato. All'interno del libretto ci sono le regole del gioco e una serie di carte da ritagliare.

20. Giallo in casa Vernaschi

Titolo originale: Giallo in casa Vernaschi

Pubblicazione: 1997

Serie: Duemilaruoli

Autore/i: Maurizio Mancini e Mauro Terragnoli

Illustratore/i: Luigi Castellani

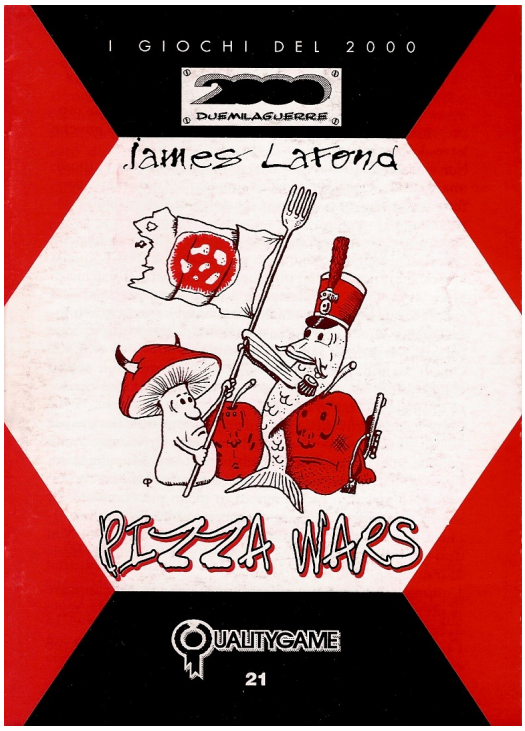
Traduttore/i:

Genere: Giallo

Protagonista/i: Ospiti presenti nella casa del delitto

Si tratta di un regolamento/scenario per gioco di comitato incentrato su un giallo e gli intrecci da risolvere attorno alla vicenda. Completa lo scenario un piccolo saggio di Andrea Angiolino sui giochi di comitato.

21. Pizza Wars



Titolo originale: Pizza Wars

Pubblicazione: 1997

Serie: Duemilaguerre

Autore/i: James Lafond

Illustratore/i: Paul Baker, Paolo Parrucci, Richard Thomas

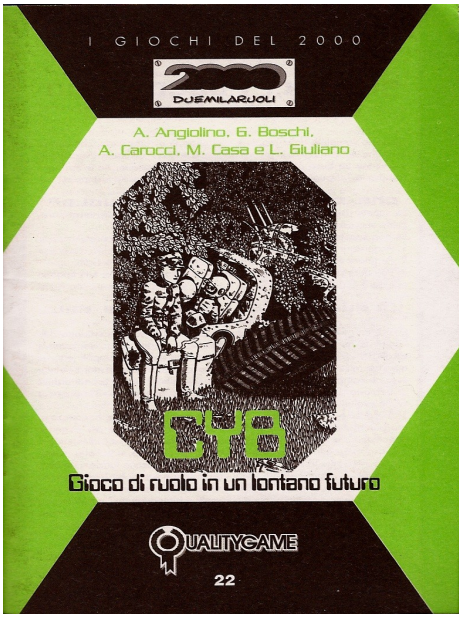
Traduttore/i: Patrizia Vadalà

Genere: Ironico

Protagonista/i: Pizza Warriors, ovvero generali di armate fatte di peperoni, salami e olive nere

Si tratta di un buffo regolamento che permette di “giocare” una sorta di gioco da tavolo/di guerra basato su pizze da ordinare appositamente. Il campo di battaglia è la pizza stessa, le truppe sono gli ingredienti e le fette le regioni su cui muoverle tramite stuzzicadenti. I giocatori più abili possono “mangiare” sia gli ingredienti-truppe che le fette-regioni conquistate.

22. CYB



Titolo originale: CYB

Pubblicazione: 1997

Serie: Duemilaruoli

Autore/i: Andrea Angiolino, Giuliano Boschi, Agostino Carocci, Massimo Casa e Luca Giuliano

Illustratore/i: Gianluca Meluzzi

Traduttore/i:

Genere: Fantascienza

Protagonista/i: Cyborg del secolo XXVI

Si tratta di un gioco di ruolo fantascientifico realizzato da molti nomi eccellenti del settore (sono gli stessi autori de *I Cavalieri del Tempio* della *EL*), che sfrutta l'innovativo sistema delle carte da gioco francesi invece di basarsi sul lancio dei dadi. Il volumetto contiene anche un esempio di scheda del personaggio e due avventure pronte da giocare.

Note: La prima edizione del gioco è apparsa nel 1991 sulla rivista *K*.

23. Sol Levante

Titolo originale: Sol levante

Pubblicazione: 1998

Serie: Duemilaruoli

Autore/i: Eugenio M. Lauro

Illustratore/i: Dario Calì

Traduttore/i:

Genere: Fantasy/Orientale

Protagonista/i: Eroi del mondo giapponese storico e fantastico

Un bel gioco di ruolo ispirato al Giappone storico e fantastico, con i suoi ninja, samurai, mostri e monaci dalle capacità straordinarie. Nel volume sono comprese regole, bestiario, scheda del personaggio e un'avventura.